

全般（一般着手基準）		
三手の読み	A	着手決定は必ず、相手の受け手に対する次の手を考える。「こう打つ」>「こうくる」>「そこでこう打つ」
相手の急所は味方の急所 （敵の急所は我が急所）	A	相手に打たれて困る所に着手すると好手になる可能性が高い
石音の反対に打て	B	相手の着手地点を追従して打つと、相手の手の価値以下の手を打つ可能性が多くなる。相手の着手の意味を理解し、受ける必要がないと判断される場合は、新天地に向かうのが良い打ち方。
先手は媚薬	B	アタリは気持ちいいけど、それだけで打ってはいけない
厚い碁はコウ自慢	B	厚い碁に対するコウダテは少なく、薄い碁に対するコウだては多い
着手順序決定基準は石の強弱と大きさ	C	単純に大きいところから打つのなら、碁は難しくない
石の効率「手割り」で考えよ	C	石の効率は手割りという分析手法（打った石を取り去って考える）がある。「価値のない石を打たない」
利かすと悪手は紙一重	C	利かしは手段、時期を誤ると悪い手になる
様子を聞くのは高級手段	C	相手に受け手を聞いて打つ
分からない時は手を抜け	C	着手が分からない時は、手を抜いて、状況が変わったらまた考えてみる。分からないままに打つと悪手になる可能性が高い。
岡目八目	A	一般的には、当事者は全体が見えなく、観戦者は全体が見えるということだが・・・
碁の力は局面評価能力と読みの力	B	読みにより、数手先の局面をイメージし、それを評価し、着手を選択するのが碁
囲碁十訣	C	中国の古典にある「碁を打つ時の心構え」を書いたもの。（中国唐代の棋士、王積薪）
01 不得貪勝 むさばれば、勝ちを得ず		貪って（むさぼって）勝とうと考えてはいけない。調和させながら打つことが必要。
02 入界宜緩 界に入っては、穏やかなるべし		相手の勢力圏では、相手に地を与えるような穏やかな手を打つべき。
03 攻彼顧我 彼を攻めるに、我を顧みず		攻めている時も、自石の弱点を注意しながら打つ。
04 棄子争先 子を棄てて、先を争え		少数の石にこだわらず、先手を取って大勢を占めろ。但し、要石なら1子でも捨てない。
05 捨小就大 小を捨てて、大に就け		石にこだわらず、大地に目を向ける。
06 逢危須棄 危うきに逢えば、須(すべか)らく棄てるべし		逃げても見込みのない石は早めに軽く捨てる。
07 慎勿軽速 慎みて軽速なるなかれ		軽率に打つな。（足早になり過ぎるのは慎め）

08 動須相応 動けば、須(すべか)らく相応ずべし		敵が強く来れば強く、穏やかに来れば穏やかに、局勢の流れに順応する。
09 彼強自保 彼強ければ、自ら保て		相手の勢力の強いところでは、固く守る。
10 勢孤取和 勢い孤なれば、和を取れ		自石の勢力が弱い場合は、戦いを避けて無事を図る。
<b>布石 (一般原則)</b>		
一に空き隅、二にシマリ	B	布石の一般的順序を示す格言。三に辺への展開
1 隅、2 辺、3 中央	B	布石の一般的順序を示す格言
星打ちは勢力重視戦法	B	三々を恐れないこと、三々に来てくれたら厚みができる
シマリの両翼、理想なり	B	一間ジマリ、またはコゲイマジマリから両方の辺へヒラキを打った形は最高に良い形
<b>中盤 (着手方針決定基準)</b>		
攻めは分断にあり	A	攻めの利を得るには、まず分断する必要がある。分断は攻めの第1歩。(一方が強い石の分断は危険)
裂かれ形は避けよ	A	狭いところを突き抜かれた形は避ける
兄弟喧嘩は身の破滅	B	兄弟喧嘩で共倒れにならないように自石全体を見て打つ。特定の石だけに肩入れして打ってはならない。
大場より急場	B	布石段階でも、お互いの根拠に関わる地点は最優先に打つべき
封鎖許すべからず	B	封鎖されると生きなければならないので、大勢に遅れる可能性がある。
碁は封鎖にあり	B	封鎖ができれば、自然と外勢ができ、状況が好点する可能性が高い。
地はヨセになってから考える	B	中盤でヨセを打ってきたら、手抜きをして、攻めの手を打つ
厚みを地にするな	B	厚みは攻めに使う。(厚みを囲うな)
強い石、厚い石に近づくな (敵の厚みに近寄るな)	B	自己の石、相手の石、いずれの場合にも当てはまる。弱い石から動く
相手の石を自己の厚みに誘い込め	B	相手に「強い石に近づくな」を禁犯させると有利になる
生きている石から動くな	B	自分の生きている石に近い着手は効率が悪くなり、自分の生きていない石が危なくなる
生きている石の近くは小さい	B	自己の石、相手の石、いずれの場合にも当てはまる。
目作りより中央志向	B	2眼作る手より、まず中央へ出る手優先
スソあき囲うべからず	B	スソあきの石は攻めに使う(裏口を開けっ放しにして、玄関にだけ鍵を掛けない)
歓迎!三々入り	B	早過ぎる三々入りはありがたいと思え
カラミ攻めは凌ぎにくい	B	大石でも、カラミ攻めだと死ぬ
モタレ戦法	B	カラミ攻めとほぼ同じ趣旨。遠くの石に、肩突き、ツケでモタれる。
取ろう取ろうは取られのもと	B	相手の石を、自石の弱点を見ずに攻めると、自石が死ぬことになる。

死んだら動くな	B	攻め合いでの活路もなく、自分の石が死んだと分かったら、手を抜いて他を打つ
模様の接点逃がすべからず	C	お互いの模様の交わる場所は価値の大きい手であり、逃してはならない。
大きく攻めよ	C	大きく攻めて、攻めの効果を十二分に発揮する。
捨小就大（小を捨て大に就け）	C	小さいところは後回しにして、大きいところから打つ
入界緩宜（界に入っては、よろしく緩なるべし）	C	相手の勢力の強い地点では強い手は打たない
味方の多いところでは妥協するな	C	味方が多いところでは徹底的に戦う
一方地を囲うな	C	一方に偏った地を作ると石の効率が悪くなり不利となる
中地を囲うな	C	中央を囲うのは、地を作る効率が悪くなる
利き筋は後まで残せ	C	利き筋は早く打ってしまうと、効果が少なくなる。できるだけ後に、局面に応じた利き筋を利かすのが良い。
石取って碁に負ける	C	中盤に石を取る場合、取る石の価値を吟味しながら取る必要がある
種石とカス石を見極めろ	C	種石=相手の石を切断している重要な石、カス石=取った側の石の生死に関係のない石
カス石は捨てよ	C	カス石だと判断したら、積極的に捨てて、先手を取り、局面をリードする。
大石死せず	C	カラミ攻めでない場合、いろいろ味があって死なない
後手の先手	C	後手で自らの形を整えて、相手が手を抜いたら、相手の不備な点を咎めることができるような手
<b>中盤（一般着手決定基準）</b>		
一間トビに悪手なし	A	一間トビとは中央に向かったトビのこと
追うはケイマ、逃げは一間トビ	A	ケイマは切断される弱点があるので攻めている場合使用、一間トビは切断されにくいので逃げる時に使用
攻める石にツケルな	A	攻める石に付けるのは筋違い。（ツケは相手の石を強くするけれど、自分が強くなりたいときに打つ）
ノゾキに継がぬ馬鹿はなし	A	相手はツグがそれでよいか
断点ノゾクべからず	A	切れるところはむやみにノゾいて、相手の石をつながらせるのは悪く、切断の味を残しておく
シチョウ知らずに碁を打つな	A	シチョウを逃げる手が良い手になることはほとんどない 逃げると1手毎に8目損、締め付けはできない
四線は勝線、二線は敗線	A	四線を這えば大変有利、二線を這えば不利。（三線実利、四線勢力）
二立三析	B	ヒラキの基準、一立二析、二立三析、三立四析
強い方につけよ	B	ツケを中央へ出る手段とする場合は、ツケる相手の石は、強い方の石とするのが常識
同線ではツケるな、異線でツケよ	B	四線より上では、同じ高さの石にツケると、不利になる可能性が高い
走りたい方の反対を這え	B	三々の石のカタを衝かれたた場合の着手決定基準
攻めはボウシからのケイマ	B	攻めのパターン

ボウシにケイマ	B	受けのパターン
捌き(サバキ)はツケにあり	B	攻める石に付けるのは筋違い
広い方から押さえよ	B	三々に入られた場合は、入られた側が押さえる方向を選択できる。基本は広い側から押さえる。
定石の手抜き、許すべからず	C	定石形での一段落になる前に手抜きをすれば、手抜きした地点は価値の高いところなので、直ちにそこを打つのが良い。
消しは肩から	C	攻められる負担を負わず地模様を消す
相手の進出、ボウシで止めよ	C	相手が進出する方向に一間にトブ手がある場合に、その地点を先着すると、相手の動きが不自由になる場合が多い。
<b>中盤(接触戦の着手決定基準)</b>		
ツケにはハネよ	A	相手が単独の石にツケてきたら、まずハネる手を考える。
ツケにはノビよ	A	相手が単独の石にツケてきたら、まずハネる手を考え、次はノビる手を考える。手抜きはほとんどの場合悪い。
二目の頭は見ずにハネよ	A	相手二目の頭をハネる手はほとんどの場合良い手なので、読まずに打っても、まず失敗はしない。それほど二目の頭ハネは効果がある。
三目の頭	A	三目のアタマもハネられると辛い形になる
切り違い一方を伸びよ	A	切り違いした場合、むやみにアテを打つと、相手の石は強くなり、自石には切りが残って不利になるので、アテずにいずれかの石を補強するノビが良い手になる。
アタリ、アタリはへボ碁の見本	A	「切り違い一方を伸びよ」の格言の意味を別の表現をした格言(アタリ、アタリは味を消す)
3目の真ん中が急所	A	相手の石が3子並んだ場合は、中央に打つのが急所になる場合が多い
サバキはツケよ	B	相手の勢力圏では、ツケによるサバキが効果的
ケイマにツケコシ	B	相手のケイマして来た石の弱点は、ツケコシにある場合が多い。(ケイマの突き出しは悪手)
ツケコシ切るべからず	B	ケイマにツケコシは良い手になることが多いので、切らない変化を考える。
切った方を取れ	B	両キリにおいては、切った方の石を取った方が、眼形が豊富になるなど有利になることが多い。切る側においても、相手は先に切った方を取る可能性が高いので、小さい方を先に切ることを考える。
上手まっすぐ、下手コスム	B	コスムと形が崩れやすい
<b>中盤(局面評価基準)</b>		
ポンヌキ30目	B	中央でのポンヌキは大きい
亀の甲60目	B	ポンヌキよりもっと厚い場合を意味する
<b>中盤(形の評価基準)</b>		
ハザマの急所	A	ハザマを空けて打つ場合はハザマに来られた時の対応策を考えておく

空き三角は愚形の見本	A	必要ないところに石があるということは石の効率悪い。隣に好手あり。
ツギは堅ツギが基本	A	カケツギは切られない。ただし、空き三角、ダメ詰まり注意
カケツギはノゾキ注意	A	カケツギの弱点。覗かれてツギを余儀なくされた場合、愚形注意
ケイマのツキダシ愚手の見本	A	ツケコシ、ツケなどの手が失われるのでケイマの石へのツキダシは愚手が多い
グズミの巧手	B	一般的に愚手だが、相手の急所になる場合もある
陣笠の愚形	B	空き三角の代表形
タケフも切れる時がある	B	ダメヅマリの場合に、タケフでもツゲない場合がある
両ノゾキはダメヅマ리에注意	B	ノゾク方は注意、切りはあってもダメヅマリ
サバキを許さぬブラサガリ(鉄柱)	B	自石の強いところで、相手がサバキを封じる目的でブラサガリ(鉄柱)を打つ
タケフの両ノゾキ	B	切れないタケフをノゾク形は悪い
<b>中盤(手筋)</b>		
斜いにノゾクは急所なり	A	斜い=はすかい
ケイマの急所	A	ケイマは切断されやすい。切断を防止しようとした場合に形を崩すことができる
左右同型中央に手あり	A	例:鶴の巣籠もり
鶴の巣籠もり	A	三目の真ん中と相通じる
二段バネの手筋	B	肉を切らせて骨を断て
二目にして捨てよ	B	締め付けの基本、両方から利かしが打てる
石塔の手筋	B	墓石の形にして、相手の種石を取る
イタチの腹ツケ	B	二の二へ付ける
天狗の鼻ツケ	B	天狗の鼻のような地点にツケを打ってダメヅマ리를咎める
二の一の妙手	B	二の一の地点が死活攻め合いなどの急所になる
二の二の妙手	B	二の二の地点が死活攻め合いなどの急所になる
<b>中盤(死活の基本)</b>		
ハネ殺し、死はハネにあり	A	ハネにより相手の面積を狭くして後に急所に打って殺すのが殺しの基本
死活はまず広さ次に急所	A	殺しの基本
外から攻めるは死活の基本	A	石を殺す基本: 1.外側から面積を狭めて 2.後に眼形の急所に打つ
中手の形は全部で6型	A	意外と少ないという印象です。型を覚えておくと、生きる時はその形を避け、殺す時はその形に誘導することが容易になります。
六死八活	A	2線で6本這いは死、8本は生き、7本は先手が勝つ
四死六活	A	隅での2線4本這い死、6本生き、5本は先手が勝つ
ダメのツマリは身の詰まり	A	ダメヅマリは石の死活に影響する場合が多い
クシ形は生き形	A	櫛形の生きの基本形
隅のマガリ四目は死	B	隅の特殊性における特別ルール
ハネもフトコロのうち	B	ハネがあることによりフトコロが広がることもある



<b>中盤（攻合優劣判断基準）</b>		
眼有り眼無しは唐の攻め合い	A	攻め合いは1眼でも眼のある方が有利
眼有り眼無しも時によりけり	B	ダメの数によっては眼の無い方が勝つ場合がある
中手の九九	B	攻め合い時の中手別手数、三三、四五、五八、六一二（三目ナカデは3手、四目ナカデは5手、五目ナカデは8手、六目ナカデは12）
<b>中盤（攻合着手基準）</b>		
攻め合い、ダメは外ダメから	A	内ダメはお互いの共通のダメであることが多い
両バネ一手伸び	B	1線のハネが両方に先手で打てれば手数が1手伸びる
中手は内外の攻め合い	C	内ダメと外ダメの詰め合い
<b>コウ（基本原則）</b>		
初碁にコウなし	B	布石時代には有力なコウダテがない。 （コウをこわがるな）
トリ番に回れ	B	コウにする手段が複数ある場合、自分の方が取り番になる変化を選択する。
コウ付き攻め合いは最後にコウを取る	B	コウ付き攻め合いの着手基準 （攻め合いのコウは最後に取れ）
損コウたてるべからず	B	損になるコウダテは打たない
まずコウダテを数えよ	C	コウを開始する前にコウダテの数を数えておく
コウダテは小さいものから使え	C	後々のためにできる限り大きいコウダテは使わない
<b>コウ（コウの種類）</b>		
両コウ3年の患い	B	コウの性格の説明
三手ヨセコウはコウにあらず	B	コウの価値の判断基準
<b>ヨセ</b>		
ヨセのサガリは使用注意	A	サガリは後手になる。同じ後手になっても、後に大きいヨセが見込める手の方が価値がある。
寄せは両先手、片先手、後手の順 （両先手逃すべからず）	B	相手の先手ヨセを後手で打つのを逆ヨセといい、価値は後手ヨセの2倍 （両先手、6目のコスミ）
コスコス	B	双方からコスミが打てる場合は大きい
ワタリ8目	B	ワタリのヨセの大きさは8目前後
<b>実戦棋譜を格言で見る</b>		
耳赤の碁	C	安田秀策 VS 井上因碩の対局、黒127が八方睨みの手で、白番の因碩の耳がこの手を見て赤くなると伝えられている（観戦者の医師の言葉）

#### 参考図書

「囲碁格言集」橋本宇太郎 山海堂 手筋問題を、格言を使って説明

碁スーパーブックス「力をつける格言運用法」神田英、日本棋院格言を駆使して実戦解説

「格言を覚えて二子強くなり」白江治彦 日本棋院 新しい格言を沢山創作

追加	
アキ三々に手あり	三々の上や横に石がないとき、手段あり。
浅消しボウシ、深消しカタツキ	相手のモヨウの拡大を未然に防ぐには？
碁は調和にあり（呉清源）	実利と厚みのバランス、地を取るか勢力を取るか
定石覚えて二目弱くなり	定石に頼りすぎると全体が見えなくなり、勝てなくなる
二線這うべからず	二線を這うのは必要最小限に
四隅取って碁を打つな	隅の地を気にしすぎると負ける
四隅取られて碁を打つな	隅の地は効率よく囲えるので、四隅とも取られてはいけない
シチョウ知らずに碁を打つな	両端を含む6線の間には相手の石があってはならない
大中小中（おおなかこなか）	眼のある石同士の攻め合いは大きい中手のほうが有利、大目小目（おおめこめ）ともいう
アタリ、アタリのへボ碁かな	むやみにアタリにせず、最も効果的な時にアテるのが良い
車の後押しへボ碁の見本	相手が先にノビる所を押すのは悪い場合が多い
ノゾキにツグバカ、ツガねバカ	ノゾかれても素直にツガず、反発することを考える
ノゾキにツガねバカはなし	ノゾかれたら、次に切れるのだから、すぐにツグ一手
梅鉢に負けなし	ポン抜きから繋いだ形（梅鉢）になっても威力は大きい
カラんで攻めよ	二つ以上の石を攻めると相手は苦しい
もたれて攻めよ	攻めるときは攻める石と反対側の石に付けて得をする
重くして攻めよ	攻める石は重くするとサバキが不自由になる
兄弟喧嘩は身の破滅	相手と争うとき、身内同士の意志疎通を欠くと不利になる
悪手が悪手を呼ぶ	焦らない。碁は好手妙手で勝つより、悪手で負ける
着点が決まるまでは石を持つな	相手のミスに気付いたら、じっくり考える
参考： <a href="http://www.geocities.jp/saori_go_school/ippuku-manner.html">http://www.geocities.jp/saori_go_school/ippuku-manner.html</a>	
困碁五得 柳田泰雲作	
1、得好友 好い友を得 2、得人和 人の和を得 3、得教訓 教訓を得	
4、得心悟 悟りを得 5、得天寿 天寿を得	
碁は攻めにあり （清成哲也）	1. 攻めて主導権を取れ（置碁は早い攻めから） 2. 先ず眼を取れ 3. 攻防の要点を逃すべからず 4. 包み込むように攻める
両ケイ逃すべからず	双方が急ぐところの代表格
千両曲がり	両ケイよりも強い